

**LAPORAN KERJA PRAKTEK**  
**PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN RAMBU-**  
**RAMBU LALU LINTAS**



**Disusun Oleh :**

**Anang Wahyu Setyawan**

**11018117**

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA**

**FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI**

**UNIVERSITAS AHMAD DAHLAN**

**YOGYAKARTA**

**2016/2017**

## HALAMAN PENGESAHAN

### 1. Judul Kerja Praktik

Pembuatan media pembelajaran pengenalan rambu-rambu lalu lintas

### 2. Identitas Penulis

Nama : Anang Wahyu setyawan

NIM : 11018117

Program Studi : Teknik Informatika

### 3. Lokasi Kerja Praktik

Tempat : TK Lentera Hati

Alamat : Birit, Birit, Sukorejo, Wedi, Klaten

Telah disetujui dan disahkan oleh:

Pembimbing : Lisan Zahrotun, ST., M.Cs.

Penguji : Dewi Soyusiawaty, S.T., M.T.

Yogyakarta, 20 Februari 2017

Mengetahui

Kepala Program Studi

Teknik Informatika

Sri Winiarti, S.T., M. Cs

## KATA PENGANTAR

*Assalamu 'alaikum Wr. Wb.*

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat, hidayah, serta nikmat-Nya sehingga dapat menyelesaikan laporan Kerja Praktek dengan judul **“MEDIA PEMBELAJARAN RAMBU-RAMBU LALU LINTAS DI TK LENTERA HATI”**

Dalam pelaksanaan Kerja Praktik ini banyak mendapatkan bantuan dari berbagai pihak, baik berupa bimbingan, saran, nasihat, dan semangat. Oleh karena itu, saya menyampaikan terimakasih kepada :

1. Lisna Zahrotun, S.T, selaku Dosen Pembimbing yang telah meluangkan waktu, serta memberikan pengarahan dan bimbingan sepenuhnya dalam penyusunan laporan Kerja Praktik, sehingga Kerja Praktik ini dapat berjalan dengan lancar.
2. Ismiyati, selaku guru di TK Lentera Hati yang telah memberikan informasi-informasi terkait dengan materi rambu-rambu lalu lintas.
3. Kedua Orang Tua, yang senantiasa memberikan dukungan baik moral maupun materi, serta doanya untuk kesuksesan.
4. Semua pihak yang telah membantu dalam terselesaikannya penyusunan laporan ini.

Penyusunan laporan Kerja Praktik ini tidak lepas dari kekurangan dan kesalahan. Oleh karena itu, saran dan kritik yang sifatnya membangun akan senantiasa diharapkan.

Semoga Laporan Kerja Praktek ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan semua pihak yang menekuni bidang multimedia, serta dapat menjadi amalan. Amin.

***Wassalamua'alaikum. Wr. Wb.***

Yogyakarta, 21 Januari 2017

Penyusun

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 2.1</b> Struktur Organisasi TK Lentera Hati.....	7
<b>Gambar 3.1</b> Struktur Peta Navigasi Linear.....	10
<b>Gambar 3.2</b> Struktur Peta Navigasi Hierarki.....	10
<b>Gambar 3.3</b> Struktur Peta Navigasi Campuran.....	11
<b>Gambar 3.4</b> Proses Pengembangan Sistem Multimedia .....	11
<b>Gambar 3.5</b> Interaksi Antarmuka IMK.....	14
<b>Gambar 4.1</b> Struktur Menu Aplikasi .....	18
<b>Gambar 4.2</b> Rancangan Tampilan Halaman Pembukaan .....	24
<b>Gambar 4.3</b> Rancangan Menu Materi .....	26
<b>Gambar 4.4</b> Rancangan Sub Menu Pengenalan Tanda Arah.....	26
<b>Gambar 4.5</b> Rancangan Sub Menu Pengenalan Tanda Larangan.....	27
<b>Gambar 4.6</b> Rancangan Sub Menu Pengenalan Tanda Lampu .....	28
<b>Gambar 4.7</b> Rancangan Sub Menu Tabak Gambar .....	29
<b>Gambar 4.8</b> Tampilan Halaman Pembukaan .....	30
<b>Gambar 4.9</b> Tampilan Halaman Utama .....	31
<b>Gambar 4.10</b> Tampilan Sub Menu Tanda Arah .....	32
<b>Gambar 4.11</b> Tampilan Sub Menu Tanda Larangan.....	32
<b>Gambar 4.12</b> Tampilan Sub Menu Tanda Lampu.....	32
<b>Gambar 4.13</b> Tampilan Sub Menu Tebak Gambar .....	34

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN PENGESAHAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>iii</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR LISTING .....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>x</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	2
C. Batasan Masalah .....	3
D. Rumusan Masalah .....	3
E. Tujuan Penelitian .....	3
F. Manfaat Penelitian .....	4
G. Metode Pengumpulan Data .....	4
<b>BAB II GAMBARAN UMUM INSTANSI</b>	
A. Gambaran Umum Instansi .....	6
B. Visi TK Lentera Hati .....	6
C. Misi TK Lentera Hati .....	6
D. Struktur Organisasi TK Lentera Hati .....	7
E. Fasilitas TK Lentera Hati .....	7
<b>BAB III LANDASAN TEORI</b>	
A. Multimedia .....	8
1. Pengertian Multimedia .....	8
2. Elemen-elemen Multimedia .....	9
3. Struktur Aplikasi Multimedia .....	9
B. Langkah-langkah Pengembangan Multimedia .....	11
C. Interaksi Manusia dan Komputer .....	13
1. Pengertian IMK .....	13

2. Tujuan IMK .....	13
3. Ruang lingkup IMK.....	14
4. Antarmuka dan Komputer.....	14

#### **BAB IV PEMBAHASAN**

A. Analisis Kebutuhan.....	16
1. Analisis Kebutuhan Perangkat Keras (Hardware).....	16
2. Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak (Software).....	16
B. Perancang.....	17
1. Perancangan Konsep.....	17
2. Perancangan Isi.....	19
C. Rancangan Storyboard.....	20
D. Rancangan Antarmuka.....	22
E. Implementasi Input dan Output.....	29

#### **BAB V PENUTUP**

A. Kesimpulan.....	35
B. Saran.....	36

#### **DAFTAR PUSTAKA**

Daftar Pustaka.....	37
---------------------	----

#### **LAMPIRAN**

## DAFTAR LISTING

<b>Listing 4.1</b> <i>ActionScript</i> Tampilan Halaman Pembukaan .....	30
<b>Listing 4.2</b> <i>ActionScript</i> Tampilan Halaman Utama .....	31
<b>Listing 4.3</b> <i>ActionScript</i> Tampilan Sub Menu Tanda Arah .....	32
<b>Listing 4.4</b> <i>ActionScript</i> Tampilan Sub Menu Tanda Larangan .....	32
<b>Listing 4.5</b> <i>ActionScript</i> Tampilan Sub Menu Tanda Lampu .....	32
<b>Listing 4.6</b> <i>ActionScript</i> Tampilan Sub Menu Tebak Gambar .....	34



**DAFTAR TABEL**

**Tabel 4.1** Rancangan *Storyboard* ..... 21